

Lavastuksellinen todellisuus valtavirtaelokuvassa

Toni Kari

Taiteen maisterin opinnäytetyö

Aalto-yliopisto

Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu
Elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos

Lavastustaiteen maisteriohjelma
Elokuva- ja televisiolavastuksen pääaine

2018



Tekijä Toni Kari

Työn nimi Lavastuksellinen todellisuus valtavirtaelokuvassa

Laitos Elokvataiteen ja lavastustaiteen laitos

Koulutusohjelma Lavastustaiteen maisteriohjelma

Vuosi 2018

Sivumäärä 31

Kieli suomi

Opinnäytetyö käsittelee Hollywoodin elokuvaperinteitä noudattavan, kaupallisen ja fiktiivisen viihde-elokuvan eli valtavirtaelokuvan lavastuksellista todellisuutta. Tarkastelussa ovat erityisesti amerikkalaiset suurtuotannot, joita tuodaan säännönmukaisesti suomalaisiin elokuvateattereihin ja joita suuri osa katsojista kuluttaa.

Opinnäytetyön keskeinen kysymys on se, miksi valtavirtaelokuvan ja sen lavastuksen täytyy uskotella kuvaavansa todellisuutta. Työssä käsitellään myös elokuvatuotannon sisällä ilmeneviä tarpeita kuvata todellisuutta mahdollisimman uskottavasti. Lisäksi pohditaan valtavirtaelokuvan uudistumisen mahdollisuuksia tulevaisuudessa. Vastausta tutkimuskysymyksiin etsitään toisaalta elokuvan historiasta, toisaalta kahden avainkäsitteen, hyperrealistisuuden ja ekspressiivisyyden kautta.

Todellisuusilluusion luomisen tarpeen syitä voi jäljittää jo viime vuosituhannen keskivaiheilta. Renessanssin taiteen murros muutti uusien perspektiivisäntöjen myötä haptisen katsomiskokemuksen optiseksi. Valokuvaus ja elokuvaus jatkoivat myöhemmin tätä perinnettä ja taiteilijan kädenjälki hävisi teoksesta.

Hollywoodissa kehittyi 1900-luvun alkupuolella elokuvakerrontatyyli, joka on koettu kaupallisesti hyödylliseksi ja tällä tyylillä tehdyt elokuvat ovat levinneet voimalla myös muihin maihin. Tässä klassiseksi kutsutussa tyylissä elokuvan kaikki osa-alueet palvelevat kokonaisuutta, ja myös lavastuksen täytyy ottaa osaa eheän ja mahdollisimman selkeän kerronnan tuottamiseen.

Niin sanottu hyperrealistinen lavastus tukee elokuvan objektiivista ja selkeää kerrontaa ja antaa katsojalle onnistuneen kulutuskokemuksen tarjoamalla todellisuuttakin täydellisemmän maailman. Hyperrealistinen elokuvan maailma on täysin keinotekoinen. Sen todellisuusilluusio syntyy suhteessa aikaisempiin elokuviin. Valtavirtaelokuvan lavastus ei voi tuoda kerrontaan liian yllättäviä ja klassisen elokuvaperinteen jatkumosta eräviä asioita.

Ekspressiivinen kerrontatyyli eroaa hyperrealistisesta subjektiivisuudellaan. Ekspressiivinen kerronta kääntyy kohti symbolista ja haptista. Ekspressiivisessä kerronnassa tarinan eheyttä voidaan rikkoa ja tuoda perinteiseen valtavirtaelokuvaan myös katsojaa osallistavaa materiaalia. Valtavirtaelokuvan kerronta voi näin vähän kerrassaan uudistua.

Tulevaisuuden elokuva voi kehittyä myös muista syistä. Kolmiulotteinen esitystekniikka ja VR-lasit laajentavat katsomiskokemusta. Internet ja mobiililaitteet ovat muuttaneet perustavasti elokuvien levitystä. Viimeisen kymmenen vuoden aikana elokuvaustekniikka on ottanut ison harppauksen digitaalisen kuvan käytössä ja tietokoneiden laskentatehojen kasvu on mahdollistanut yhä uskottavampien lavastuksellisten todelluuksien mallintamisen puhtaasti tietokoneella. Edellämainitut asiat eivät ole kuitenkaan toistaiseksi muuttaneet elokuvan sisältöä ja kerrontaa merkittävästi.

Avainsanat Haptinen, optinen, valtavirtaelokuva, hollywood, hyperrealistisuus, ekspressiivisyys

Author Toni Kari

Title of thesis Reality created by Production Design in Mainstream Movies

Department Department of Film, Television and Skenography

Degree programme Master's Degree Programme in Design for Theatre, Film and Television

Year 2018

Number of pages 31

Language finnish

The thesis is considering Hollywood's traditional commercial fiction film and the internal reality created by production design in these mainstream movies. The thesis examines american high-cost productions which are also imported to Finland and which most of the Finnish movie goers see.

The thesis focuses to internal reality of films built by movie sets. It discusses the causes of the underlying demand of mainstream movie narration and its production design to make the spectator believe that the world provided by them resembles real world. The thesis considers also the production phase's desire to make the film sets potrait real world as well as possible. The thesis looks also into the possible future development of the mainstream movie. The thesis builds its argumentation on the history of film and on two main consepts, hyperreal and expressive set design.

Renaissance was a turning point in the style of the performing arts. Art proceeded from medieval haptic icons to a new era of optic perspective painting. Photography and cinematography are carrying the same tradition but without the direct brush strokes of an artist involved.

In the beginning on 20th century a style of narration was invented in Hollywood that made films commercially successful. This style is also called classical Hollywood style and its key is that all fields participating in movie making, including production design, serve the same purpose of creating a movie as consistent and explicit as possible.

So called hyperrealistic production design supports objective and clear narrative and guarantees the spectator a positive consumer experience providing a world even more perfect than thea real one. Hyperrealistic world of a mainstream film is completely fake, but its illusion of reality is built on the worlds and tradition of previous mainstream movies. Production design can not bring too suprising and differing content without disturbing the expected spectatorial experience of the audience.

Expressive narration and production design differ from hyperrealistic style in being subjective, haptic and symbolic. Expressive style of design may disturb the expected solidity and understandability of the narration and it can - little by little - bring interesting and new elements to a mainstream movie.

The new technologies can have an influence to the mainstream film in the future. 3D-theatres and VR-headsets can expand the experience of the audience. Internet and mobile gadgets have changed dramatically the ways of film distribution. Digital technology has changed the making of film with for example allowing computers to model believeable and totally digital worlds without any fysical sets. After all none of these new technologies has yet changed dramatically the classic narration of a mainstream film.

Keywords Haptic, optic, Mainstream movie, hollywood, hyperreal, expressive

SISÄLLYSLUETTELO

JOHDANTO

1.	TAITEEN MURROKSESTA ELOKUVAAN	6
2.	HAPTISUUS JA OPTISUUS	8
3.	KLASSISEN ELOKUVAKERRONNAN JA LAVASTUKSEN PERINTEET	10
4.	HYPERREALISTISUUS JA EKSPRESSIIVISYYS	14
5.	LAVASTUKSELLINEN TODELLISUUS NYT	20
6.	LAVASTUKSELLINEN TODELLISUUS TULEVAISUUDESSA?	24
	LÄHDELUETTELO	30

JOHDANTO

Opiskelen lavastustaidetta Aalto-yliopiston elokuvataiteen osastolla. Olen tehnyt töitä myös ammattikentällä elokuvan ja television parissa. Olen toiminut urani aikana lavastusosaston assistenttina, myöhemmin rekvisitöörinä ja nykyisin lavastajana. Päämääräni on työskennellä jatkossakin lavastajana fiktiivisissä elokuva- ja tv-tuotannoissa.

Käsittelen opinnäytteessäni erityisesti Hollywoodin elokuvaperinteitä noudattavan, kaupallisen ja fiktiivisen viihde-elokuvan eli valtavirtaelokuvan lavastuksellista todellisuutta. Rajaan tarkastelualueen länsimaisiin elokuvaan ja erityisesti amerikkalaisiin suurtuotantoihin, joita tuodaan säännönmukaisesti suomalaisiin elokuvateattereihin ja joita suuri osa elokuvissa käyvistä katsojista kuluttaa. Valtavirtaelokuvan tärkeä päämäärä on kerätä tuottoa tekijöilleen ja se määrittelee usein myös tuotantoprosessin tietynlaiseksi. Voin viitata pohdinnoissani myös kokeellisiin tuotantoihin ja taide-elokuvaan, mutta niissä tuotantoprosessit ja päämäärät voivat vaihdella paljonkin ja näin ne vaatisivat oman tutkimuksensa, johon tässä kokonaisuudessa ei ole tilaa. Haluan pysyä valtavirrassa myös siksi, että huomaan suuntautuvani omassa työssäni enemmän tällaisiin projekteihin.

Olen valinnut aiheekseni lavastuksellisen todellisuuden, koska olen ymmälläni. En tiedä, miksi fiktiivinen tarina halutaan kertoa olemassa olevaa todellisuutta jäljittelevässä maailmassa, vaikka lukuisia muitakin mahdollisuuksia olisi valittavissa. Ensimmäinen tutkimuskysymykseni on: miksi valtavirtaelokuvan täytyy uskotella kuvaavansa todellisuutta? Toisena kysymyksenä kysyn lavastuksen näkökulmasta saman kysymyksen: miksi valtavirtaelokuvan lavasteiden täytyy näyttää todellista maailmaa kuvaavilta? Kolmas tutkimuskysymykseni koskee elokuvan tuotantovaihetta ja on oman kokemukseni värittämä: miksi jo elokuvan suunnitteluvaiheessa halutaan esittää elokuvan maailma mahdollisimman samankaltaisena kuin vallitseva todellisuus?

Aloitan tutkimukseni luonnehtimalla lyhyesti visuaalisen taiteen kehitystä keskiajalta renessanssiin ja siitä eteenpäin aina elokuvauksen keksimiseen. Renessanssin aiheuttama murros maalaustaiteessa, kuten myös valokuvauksen keksiminen ovat olleet ratkaisevassa asemassa elokuvataiteen synnyssä. Näiden kahden asian tarkastelu valottaa myös elokuvakerronnassa käytettyä tyyliä. Esittelen seuraavaksi kaksi tapaa katsoa esittävää taidetta. Termit haptinen ja optinen määrittelevät näkemistä ja asioiden tulkintaa ja nämä kaksi käsitettä ovat myös yhteydessä esittävän taiteen tehokeinoihin ja tavoitteisiin.

Tämän jälkeen siirryn tarkastelemaan pääkohdetta eli elokuvaa ja alustan lyhyesti valtaviiran fiktioelokuvan vakiintuneita käytäntöjä tutustumalla Hollywoodin klassiseen kuvakerrontaan. Keskityn seuraavaksi lavastamisen päämääriin klassisessa elokuvakerronnassa. Avaan opinnäytetyön keskeisiä käsitteitä hyperrealistisuus ja ekspressiivisyys ja tutkin näiden termien kautta valtavirtaelokuvaa lavastuksineen.

Loppuosa työstäni keskittyy tulkintojen tekemiseen. Käytän löytämiäni käsitteitä analyysivälineinä, joiden avulla tarkastelen elokuvaa ja pyrin vastaamaan tutkimuskysymyksiini. Hahmottelen myös vaikutteita, jotka muokkaavat valtavirtaelokuvan lavastuksellista todellisuutta sellaiseksi kuin sen nykyään näemme.

Lopuksi käänän katsettani tulevaisuuteen ja pohdin, miten valtavirtaelokuva voisi kehittyä jatkossa. Käsittelen muutamia nykyaikaisia teknisiä muutoksia ja arvioin niitä tutkimukseni valossa. Esitän myös oman näkemykseni siitä, millä keinoin valtavirtaelokuva voisi kehittyä jatkossa ja tarkastelen yhtä itselleni tärkeää elokuvaa löytämieni käsitteiden kautta.

1. TAITEEN MURROKSESTA ELOKUVAAN

Keskiaikaisessa taiteessa teoksen kaksiulotteinen pinta oli tärkeä osa kokonaisvaikutelmaa. Keskiaikainen maalaustaide perustui uskonnollisten aiheiden esittämiseen ja kuvissa käytettiin ikonitaiteen sääntöjä.

Keskiaikaista ikonia pidettiin itsessään pyhänä esineenä, jonka avulla sakraali maailma oli yhteydessä profaaniin maailmaan. Ikonissa esiintyvä kohde kuvattiin perspektiivisäännöin, jotka eivät myötäilleet ihmisen luonnollista tapaa nähdä. Ikonien käännetyllä perspektiivillä pyrittiin tuomaan kuvan sisältö katsojaa lähemmäksi. Syvyysilluusiota rikottiin monin tavoin kuten jatkamalla kuvan aiheita oletettujen kuvareunojen yli. (Caluwè 1978, 40.) Ikonimaalauksen käännetty perspektiivi pyrki siis säilyttämään teoksen pinnan kaksiulotteisuuden näkyvillä ja avaamaan sisällön katsojan mieleen. Todellisuutta jäljittelevän tilailluusion ei annettu hairahduttaa katsojaa ihailemaan todennäköistä maisemaa ettei symbolinen kerronta ja sisältö jäisi toisarvoiseksi. Ikonია voisi verrata kirjaan ja sen katsomiskokemusta lukukokemukseen, jossa lukija muuntaa mielessään tekstin kuviksi.

Italialainen arkkitehti Filippo Brunelleschi loi 1400-luvun alkupuolella taidemaalareille perspektiivijärjestelmän, jota käyttämällä he pystyivät tekemään maalauksia, jotka näyttivät kohteensa samanlaisena kuin todellisuudessa (Wirtz 2005, 210). Maalaustaiteen historiasta löytyy monia muitakin todellisuutta jäljitteleviä perspektiivijärjestelmiä, mutta Brunelleschin järjestelmä on elänyt tähän päivään asti. Sitä kutsutaan nimellä: perspectuiva artificialis eli yksisilmäinen perspektiivi. (Aumont; Bergala; Marie; Vernet 1996, 32.)

Yksisilmäinen perspektiivi, jota elokuvakerrontakin käyttää, voi tuntua todellisuutta ja näkemistä parhaiten kopioivalta tekniikalta, mutta se perustuu kuitenkin osittaiseen illuusioon. Yksisilmäinen perspektiivi näyttää luonnolliselta, sillä olemme tottuneita siihen osana maalaustaiteen käytäntöjä. (Aumont; Bergala; Marie; Vernet 1996, 32.)

Yksisilmäinen perspektiivi kertoo jo terminä, miksi tekniikka ei ole aukoton. Ihmisellä on kaksi silmää, ja maalaustaiteessa kuten myös elokuvataiteessa täysin luonnollinen tapa katsoa teosta olisi välittää kummallekin silmälle hieman toisistaan eroava kuva.

Yksisilmäisen perspektiivin valikoitumiseen esittävän taiteen vallitsevaksi käytännöksi vaikuttivat myös kokeilut Camera obscura -tekniikalla, jossa kohteesta kimpoava auringonvalo heijastui yhden pienen reiän kautta seinäpinnalle projektiokuvaksi kohteestaan. Tämä keksintö mahdollisti valokuvauksen synnyn, kun aikaansaatu kuva opittiin myös tallentamaan. Näkymä "ikuistettiin" puuttumatta sen syntyminen ja taiteilijan pensselinjälki hävisi teoksesta.

Jos tarkastelen asiaa tutkimuskysymysteni näkökulmasta, tietoisuus valokuvan toimintamekanismista ja valokuvan luonne todellisuuden suorana projektiona asettavat katsojalle ennako-odotuksen siitä, että kuvassa näkyvä on oikeasti ollut olemassa. Näin katsoja pitää valokuvaa ensisijaisesti, ellei toisin anneta ymmärtää, kuvana todellisuudessa tapahtuneesta tilanteesta, ei esimerkiksi maalauksena.

Tietokirjailija ja toimittaja Juri Nummelin viittaa kirjassaan elokuvantutkija André Baziniin. "Hänen mukaansa elokuva oli jatkoa valokuvalle, joka oli aiemmin korvannut realistisen maisema- ja muotokuvamaalauksen, koska se pystyi kuvaamaan maailmaa sellaisenaan." (Nummelin 2005, 185.) Perinteinen elokuvaus on käytännössä valokuvausta, jossa filmiruutuja valotetaan nopeaan tahtiin ja heijastetaan myöhemmin projektorilla kankaalle. Elokuvan ydinajatus perustuu ihmisen fysiologiaan ja jälkikuvailmiöön, jossa silmä yhdistää nopeasti vaihtuvat samankaltaiset kuvat saumattomaksi liikkeeksi. Elokuvaakin on pidetty pohjimmiltaan realistisena taidemuotona, koska todellisuutta pyrittiin jäljentämään sellaisena kuin se on. (Nummelin 2005, 185).

Oletus maailman kuvaamisesta sellaisenaan on ollut lukuohje elokuvalle tähän päivään saakka. Kuten valokuvan, myös elokuvan ennako-oletus on toimintaperiaatteensa takia se, että se on todellisuuden kuvaamisessa tallennusmuodoista suvereenin. Vaikuttaa siltä, että elokuvan tekniikka ja katsojan tietoisuus tästä tekniikasta asettavat odotuksia siitä, että elokuvassa nähtävä todellisuus on oikeasti ollut olemassa.

2. HAPTISUUS JA OPTISUUS

Kuten edellä on kuvattu, maalaustaiteessa tapahtui renessanssin aikana suuri muutos. Helsingin yliopiston vanhempi tutkija Hanna Johansson tuo tekstissään esille ranskalaisen tieteen tutkijan, filosofin ja antropologin Bruno Latourin näkemyksiä, joiden mukaan myös ihmisen havaintokäsitys mullistui uusien ajatusten ja keksintöjen myötä, ja tiede alkoi selittää maailmaa uudella tavalla. (Johansson; Latour 2010, 204) Ikonitaiteelle tyypillinen käännetty perspektiivi, jossa pakopiste on katsojan edessä, hylättiin ja alettiin suosia yksisilmäistä perspektiiviä. Yksisilmäinen perspektiivi pyrki esittämään kohteensa todellisuutta mukaillen ja kolmiulotteisesti. Kun teoksen rakenne muuttui, täytyi muuttaa myös tapa katsoa teosta.

Renessanssin perspektiivimaalauksen myötä symboleista yritettiin päästä eroon ja pyrittiin syvyyden illuusion avulla puhtaampaan objektiivisuuteen. Renessanssin taide pyrki esittämään kohteensa todellisuutta mahdollisimman tarkasti kopioivana. Keskiaikainen taide oli subjektiivista siinä mielessä, että katsoja tulkitse teoksen ja siinä esiintyvät symbolit mielessään omakohtaisella tavalla ja täydensi niitä omilla kokemuksillaan ja merkityksillään. Tätä voisi ajatella eräänlaisena avoimena muotona, jota katsoja voi täydentää mielessään omilla mielikuvilla. Sen sijaan suljettu muoto pyrkiin näyttämään asian mahdollisimman valmiina ja tulkinnalta vapaana, asettaen näin katsojan passiiviseen rooliin.

Keskiaikaisia, käänteisen perspektiivin teoksia katsottiin eri tavalla kuin renessanssin ajan kuvia. Johansson tuo asian esiin viittaamalla taidehistorioitsija Alois Riegliin, jonka mukaan haptisen katseen voi rinnastaa taiteeseen ennen renessanssia, kun taas optiseen katseeseen siirryttiin renessanssin keskeisperspektiivin yleistymisen myötä (Johansson 2010, 208). Keskiaikaisessa taiteessa oli tärkeää maalauksen pinnan aineellisuus ja puuttuva kolmiulotteisuus (Johansson 2010, 202). Teoksen pinta oli siis peittelemätön osa teosta ja osallistui kokonaiskokemuksen luomiseen. Johansson pohtii asiaa tuomalla esiin tutkija Laura U. Marksinkin tavan käsitellä haptinen-optinen-tematiikkaa.

Johanssonin mukaan Marksinkin käsittelyyn liittyvä haptinen visuaalisuus viittaa siihen, että ”silmät toimivat eräänlaisina kosketuseliminä eli että silmin nähty herättää paitsi tuntoaistimuksia myös liike- ja hajuaistimuksia” (Johansson; Marks 2010, 208). Haptinen kuva voi siis määritelmän mukaan saada aikaan kehollisia tuntemuksia. Uskonnollisesta ikonitaiteen näkökulmasta tarkasteltuna haptinen katsomiskokemus voisi mielestäni edesauttaa jumaluuden kehollista kokemista teoksen avulla.

Yksisilmäisen perspektiivin sääntöjen avulla renessanssin maalauksiin luotiin illuusio tilasta häivyttämällä teoksen pinta. Perspektiivi ei ollut enää käännetty palvellakseen jumaluuden kehollista kokemista vaan nyt kuva alistettiin palvelemaan optista katsetta. ”Optiselle katseelle on tunnusomaista kohteen ottaminen haltuun etäältä ja syvästä tilasta. Tämä vastaa perinteistä tapaa havaita asioita katseella” (Johansson; Marks 2010, 208). Optinen katse toi teokseen myös syvyysilluusion, joka saattoi jo itsessään aiheuttaa elämyksiä. Taiteilijan taitavuus syvyysilluusion luomisessa voitiin huomioida ja näin teoksen välittämä sisältö ei ollut enää ainoa kiinnostuksen kohde. Jumaluus ei vaikuttanut enää samalla tapaa katsojan mielessä, vaan teos kuvasi ennemminkin poissaolevaa tai mennyttä. Katsoja menetti syvemmän vuorovaikutteisen yhteyden kuvattavaan kohteeseen ja tarkasteli etäältä jotain, jonka uskoi olevan mahdollisimman luonnonmukainen ja tarkka kopio kohteestaan. Valokuvaus ja elokuvaus on jatkanut optisen katsomiskokemuksen palvelemista tuoden tekniikkansa kautta mukaan ajatuksen välittömästä todellisuuden jäljentämisestä. Kuvien todellisuutta ei enää luotu pensselillä kankaalle, vaan kamera käännettiin kohdetta päin ja kuva tallennettiin valottamalla filmiä. Kuvattava kohde saattoi olla esimerkiksi lavastekangas, johon oli maalattu maisema, jonka edessä näyttelijät esiintyivät. Lavastamisesta tuli tärkeä osa kuvanrakennustekniikkaa.

3. KLASSISEN ELOKUVAKERRONNAN PERINTEET

Käsittelen työssäni erityisesti kaupallista fiktioelokuvaa, jota voisi kutsua myös sanalla valtavirtaelokuva. Valtavirtaelokuvaa on muokannut eniten klassinen Hollywood-tyyli. Helsingin yliopiston elokuva- ja televisiotutkimuksen professori Henry Baconin mukaan Hollywoodissa syntyi 1900-alkupuolella kerrontatyyli, joka tähtäsi mahdollisimman yksiselitteiseen ja ymmärrettävään päämäärään (Bacon 2004, 71.)

Nummelin vertaa klassista kerrontaa kokeelliseen elokuvakerrontaan. Hänen mukaansa klassisen elokuvan tarina on helppo hahmottaa. Kokeellisen elokuvan tarinassa voi olla epäloogisuuksia ja epäselvä rakenne. Toisin kuin kokeellinen elokuva, klassinen elokuva yrittää samaistaa katsojan elokuvan henkilöihin ja yrittää yhdistää todellisen maailman ja elokuvan maailman. Kokeellisessa elokuvassa pyritään näyttämään ero todellisen maailman ja elokuvan maailman välillä. Klassinen elokuva pyrkii eroon epäjatkuvuudesta, joka kokeellisessa elokuvassa voi olla osa kerrontaa. Klassinen elokuva yrittää piilottaa keinotekoisuutensa ja elokuvallisuutensa ja yrittää saada katsojan uppoutumaan tarinaan. Kokeellisessa elokuvassa voi olla elementtejä, jotka häiritsevät katsojan eheää katsomiskoemusta. Klassinen elokuva yrittää peitellä elementtejä, joista se on koottu, toisin kuin kokeellinen elokuva, joka näyttää avoimesti materiaalisuutensa. (Nummelin 2005, 122-123.)

Nummelinin kokeellisen elokuvan määritelmä suhteessa klassiseen elokuvakerrontaan tekee selkeän jaon sen suhteen, miten paljon katsojalle paljastetaan elokuvan keinotekoisesta luonteesta. Kokeilevan elokuvan voisi rinnastaa haptisen katsomiskokemuksen piiriin, koska se ei peittele materialistisuuttaan, eikä yritä tehokeinoin etäännyttää katsojaa passiivisen tarkkailijan rooliin. Sen sijaan klassinen elokuvakerronta pyrkii poistamaan kerronnasta kaiken, mikä häiritsee katsojan uppoutumista todelta vaikuttavan tarinan seuraamiseen. Klassisen kerronta ei yllytä katsojaa tulkitsemaan ja täydentämään näkemäänsä, vaan se esiintyy valmiina kuvana todellisuudesta.

Tärkeintä Hollywoodin klassismissa on, että elokuvat kertovat ymmärrettävän tarinan, jossa on selkeä loppu (Nummelin 2005, 165). Baconin mukaan valtavirtaelokuvan

määritelmään kuuluu, että useimmiten kaikki sen tekoon osallistuvat tahot toimivat kokonaisuudelle ja tarinalle alisteisina. (Bacon 2004, 71.) Lavastus on siis alistettu klassisessa tyyliässä osaksi kokonaisuutta ja se pyrkii tukemaan kaikin tavoin elokuvan kokonaispäämäärää.

Miten lavastus sitten ilmenee yhtenä näistä kokonaisuutta palvelevista osa-alueista? Lavastaminen liittyy elokuvan visuaalisen ulkonäön tuottamiseen. Hollywoodin suurtuotannoissa käytetään perinteisesti studiolarasteita, jotka on luotu pelkästään tiettyä elokuvaa varten ja joiden avulla elokuvaan on rakennettu täysin keinotekoinen, näyttelijöitä ympäröivä todellisuus. Joskus studioilta lähdetään kuvaamaan ihmisten pariin, valmiisiin ympäristöihin, ja lavastaminen tarkoittaa silloin olemassa olevien tilojen muokkaamista tarinaa tukeväksi. Olemassa oleva tila, esimerkiksi huone, tarjoaa valmiiksi seinäarakenteet. Tällöin lavastaja suunnittelee ja toteuttaa ryhmänsä avulla tarvittavan määrän sisustusmuutoksia. Muutosten laajuus on sidoksissa budjettiin ja käytettävissä olevaan aikaan. Studiolaraste eroaa lokaatiolarastuksesta niin, että siinä toteutetaan tila kokonaisuudessaan - esimerkiksi seinäarakenteet ja sisustus.

Lavaste on fyysinen ja visuaalinen elementti, jota käytetään kuvaustilanteessa. Joskus osia lavasteesta tehdään digitaalisesti kuvatun materiaalin päälle. Fyysinen lavaste ei ole samassa tilassa elokuvan katsojan kanssa, vaan näkyy hänelle vain niiltä osin, miten kamera on tallentanut sen kuvaustilanteessa. Lavasteella ei ole sinänsä arvoa eikä se ole tärkeä, jos se on irroitettu elokuvantekoprosessista. Lavaste voi näyttää erikoiselta ja erilaiselta, jos sitä katsotaan jostain muualta kuin kuvaavan kameran suunnasta. Kohtalaisen hyvin lavasteen perusominaisuuksia kuvaavat espanjalaisen taidehistorioitsijan ja tutkijan, professori Juan Antonio Ramirezin kuusi väittämää:

1. *Lavastus on fragmentaalista. Vain tarpeellinen kuvaukselle rakennetaan tai simuloidaan maalauksilla sekä pienoismalleilla.*
2. *Lavastus muuttaa kokoaan. Se on joko pienemmässä tai isommassa skaalassa kuin arkkitehtonisesti on tarpeen.*
3. *Se noudattaa logiikkaa, joka ei ole arkkitehtoninen. Kameralle lavaste ei näytä epämuodostuneelta arkkitehtuurilta.*
4. *se on liioittelevaa (hyperbolic), se hävittää epäoleellisen ja liioittelee joko yksinkertaisuuden tai monimutkaisuuden suuntaan.*
5. *Se on liikuteltavaa, joustavaa, jopa elastista. Sen voi kierrättää.*
6. *Se rakennetaan nopeasti ja tuhotaan yhtä nopeasti. sillä on arvo vain kuvana.*

(Affron & Affron; Ramirez 1995, 3.)

Optinen Hollywood-elokuva

Klassinen elokuvakerronta perustuu säännöille, jotka tukevat katsojan uppoutumista elokuvaan ja auttavat unohtamaan elokuvan materialistisuuden. Valtavirtaelokuva palvelee näin toimiessaan optista katsetta. Optisella tasolla toimiva elokuva ei haasta katsojaa ottamaan osaa teokseen vaan antaa pitää etäisyyden tarkkailijana. Katsojalle tarjotaan todellisuutta jäljittelevä tarina, jonka voi mieltää todeksi ja näin tarinan tulkitseminen ja ymmärtäminen on tehty helpoksi. *Fiktioelokuva toimii kuin renessanssin maalaukset, se tekee poissaolevaksi kohteensa, eikä tuo tarinaa samaan tilaan katsojan kanssa kuten keskiaikaiset ikonit tekivät. Fiktioelokuva tekee poissaolevaksi myös kuvaustilanteen, joka on tapahtunut joskus aikaisemmin.* (Aumont; Bergala; Marie; Vernet; 1996, 87.)

Optisia päämääriä noudattavan klassisen elokuvan lavastuksen tärkein tehtävä on peittää elokuvan keinotekoisuus ja materialistisuus täydentämällä syvyysilluusiota. Tämä ei kuitenkaan pelkästään riitä, vaan tarvitaan myös uskottava lavastuksellinen todellisuus, joka määrittelee elokuvan tyylin ja esimerkiksi aikakauden, jossa tarina tapahtuu.

Toisto

Klassinen elokuvakerronta lavasteineen ei tarkoita kuitenkaan todellisuutta autenttisesti kuvaavaa elokuvaa. Valtavirtaelokuvan tarinat ovat ehyitä ja selkeitä, toisin kuin todellisuus. Samoin on myös lavastettu maailma elokuvien sisällä. Se on suunniteltu palvelemaan tarinan selkeyttä. Katsoja ei niinkään mene katsomaan tosielämän näköistä elokuvaa vaan saman näköistä elokuvaa, jota on katsonut lukuisat kerrat ennenkin. Kaikki elokuvat näyttävät ja tuntuvat erilaisilta, mutta tarina on kaikissa sama. Elokuvan täytyy uskotella katsojalle, että kaikki tapahtuu sattumanvaraisesti, mutta fiktioelokuva on kuin rituaali, jonka on välivaiheiden jälkeen paljastettava kaikki loppuratkaisussa. (Aumont; Bergala; Marie; Vernet; 1996, 106-109.) Elokuvaa voi pitää realistisena vain, jos sitä vertaa muihin todellisuutta esittäviin menetelmiin. Todellisuutta ja elokuvaa ei voi samalla tavalla rinnastaa. "Elokuvan ilmaisuainesten "realismi" on vain tulosta erittäin monista konventioista ja säännöistä, jotka vaihtelevat aikakausien ja kulttuurien mukaan." (Emt. 1996, 117-118.) Tästä näkökulmasta tarkasteltuna näyttäytyäkseen realistisena valtavirtaelokuvan pitää antaa katsojalleen jotain, jonka hän jo tietää saavansa. Edellä mainitun pohjalta voisi ajatella, että katsoja ei kaipaakaan aidosti todellisuutta kuvaavaa elokuvaa, vaan elokuvatodellisuutta, joka kertoo saman tarinan kuten aina ennenkin. Aidosti todenmukainen kerronta voisi itse asiassa rikkoa klassisen elokuvan maksimaalisen selkeätä kerrontaa ja se voisi viedä katsomiskoemusta kokeellisen elokuvakerronnan piiriin.

Hollywoodin vaikutus suomalaiseen elokuva-alaan

Muutama sana on paikallaan myös suomalaisesta valtavirtaelokuvasta, joka on ollut vahvasti amerikkalaisen elokuvan vaikutuspiirissä. Hollywood-elokuva on ollut 1920-luvulta asti kilpaileva tuote, jonka muiden maiden elokuva-alan tekijöiden on täytynyt huomioida joko kopioimalla sitä tai erottautumalla siitä (Bacon, 2000, 70). Onko suomessa sitten haluttu erottua amerikkalaisista suurtuotannoista vai kopioida niitä? Jotain selvinnee haastattelusta, jossa Juha Matias Lehtonen haastattelee Turun yliopiston mediatutkimuksen lehtoria Veijo Hietalaa lehtijutussaan amerikkalaisen viihteen ilmentymisestä Euroopassa. Hietalan mukaan Euroopassa ja Suomessa on yleisesti suhtauduttu puhtaaseen viihteeseen kansan makua huonontavana ja passivoivana. Ajattelun taustalla on BBC, joka määritteli 1920-luvulla radion ja sittemmin television tehtäväksi ”jakaa tietoa, valistaa ja viihdyttää”. Viihde oli tässä mukana, mutta vasta viimeisenä päämääränä. Hietalan mukaan Suomen Yle hyväksyi tämän mallin. Vähitellen viihdettä on kuitenkin myös Euroopassa alettu arvostaa ja yhdysvaltalaista viihdetuotantoa pidetään nykyään tärkeänä esikuvana. Suomessa yhdysvaltalainen viihde on näkyvämpää kuin suurissa eurooppalaissa elokuva- ja tv-maissa. Tämä johtuu paikallisten tuotantoresurssien vähyydestä. (Lehtonen 2017.) Hietalan ajatuksia voisi tulkita niin, että Suomessa yhdysvaltalaista elokuvaa näkee useammin kuin muissa Euroopan maissa ja näin se asettaa tiettyjä tavoitteita myös suomalaiselle elokuvalle. Tästä voisi tulkita, että ainakin osa suomalaisesta valtavirtaelokuvasta pyrkii samoihin päämääriin ja käyttää samoja keinoja kuin amerikkalainen valtavirtaelokuva.

4. HYPERREALISTISUUS JA EKSPRESSIIVISYYS

Kuten aikaisemmin on puhuttu, on lavastuksella tärkeä rooli elokuvan syvyyssilluusion aikaansaamisessa. Elokuva on edellämainitusti myös näennäistodellisuutta johon katsoja on toiston kautta tottunut ja pitää sitä osittain tästä syystä todellista maailmaa kuvaavana. Minkälainen sitten on elokuvan keinotekoinen lavastuksellinen todellisuus ja miten sitä voi analysoida?

Elokuvan lavastukseen vaikuttavat erilaiset ajatukset ja päämäärät, jotka määrittelemällä lavastaja ohjaa prosessia kohti lopputulosta. Olen löytänyt kaksi käsitettä, hyperrealistisuuden ja ekspressiivisyyden, jotka avaavat kiinnostavia näkökulmia valtavirtaelokuvan lavastamiseen. Jäsennän näitä termejä käyttäen lavastuksen kahteen toisistaan eroavaan tyyliin. Muitakin tapoja tutkia lavastusta varmasti on, mutta tässä tekstissä rajaan käsittelyn näihin termeihin, joiden läpi katselen valtavirtaelokuvaa ja sen lavasteita tulkintoja tehden.

Hyperrealistisuus

Ranskalainen sosiologi Jean Baudrillard kuvaili hyperrealistisen asian olevan todellisuuden malli vailla todellista syntyperää. Hyperrealistisuus on representaatio tai merkki ilman sisältöä, johon se viittaa. Hyperrealistisessa maailmassa nämä todellisuuden symbolit voivat korvata todellisuuden kokonaan. (Baudrillard 1988, 166-167.) Baudrillardin mukaan hyperrealistinen maailma voi olla jotain, jolla ei ole mitään yhteyttä todelliseen ja alkuperäiseen, esimerkkinä hän käyttää mm. Disneyland -teemapuistoa. Baudrillard käyttää tutkimuksissaan hyperrealistisesta teoksesta nimeä simulacrum. Hänen mielestään simulacrum ei ole vain kopio todellisesta aidosta kohteestaan vaan siitä tulee itsessään jotain todellista, jolla ei ole mitään suhdetta todellisuuteen. (Emt. 1988, 170.) Tulkintani mukaan Baudrillard tarkoittaa simulacrumin olevan enemmän kuin pelkkä kopio todellisesta asiasta. Simulacrum nousee todelliseksi itsessään ja katkaisee suhteensa todellisuuteen jota se on kopioinut.

Jos palataan historiassa taaksepäin, myös Platon ja Aristoteles puhuvat filosofiassaan simulacrumista viitatessaan esittävään taiteeseen ja mimeettisiin teoksiin. Platon puhuu teoksessaan *Valtio*, kahdesta tavasta kopioida aitoa ja alkuperäistä ideaa. Ensimmäinen kopiointitapa on huolellinen ja mahdollisimman todenmukainen, jossa esimerkiksi tuolintekijä kopioi tuolin idean fyysiseksi tuoliksi. Toinen kopiointitapa on se, jossa esimerkiksi taiteilija tekee fyysisestä tuolista maalauksen niin että se näyttää aidolta vain tietystä tarkastelupisteestä. Tällä tavoin Platonin mielestä taiteilija ei ole muuta kuin kolmannen asteen jäljittelijä ja näin kauempana totuudesta kuin tuolintekijä. (Platon 2007, 347-351.) Platon viittaa simulacrumiin puhuessaan taiteilijan maalauksesta, joka kuvaa tuolin vain yhdestä suunnasta. Myös aikaisemmin mainitsemani Ramirezin määritelmä elokuvaalavasteesta sisälsi ehdon, jossa lavaste näyttää aidolta vain kameralle, muista suunnista se voi olla vääristynyt. Näin ollen lavastettakin tarkastellaan vain määritellystä pisteestä ja se on myös jonkinlainen simulacrum.

Platon ei arvostanut taiteilijoita kovinkaan korkealle. Aristoteles sen sijaan otti asiaan hieman toisenlaisen lähestymistavan. Mimesis ei ollut hänelle toisarvoista. Kirjailija ja kääntäjä Pentti Saarikoski kieteyttää Aristoteleen ajatuksen hyvin *Runousoppi* teoksen saatetekstissä. "Lintua esittävä kuva ei miellytä katsojaa siksi, että se muistuttaa paljon oikeaa lintua, vaan siksi, että katsoja linnun kuvan nähdessään näkee jotain mitä ei ole aikaisemmin nähnyt." (Aristoteles 1982, 7). Kun peilaan Aristoteleen ajatuksia Baudrillardin pohdintoihin, näkisin että hän on samoilla linjoilla siitä, että vaikkakin simulacrum on keinotekoisia kopiointia, se voi olla itsessään jotain uutta. Näin Aristotelesin voisi nähdä tukevan Baudrillardin ajatusta siitä, että on olemassa kopioita, jotka ovat enemmän kuin pelkkä kopio, todellisia itsessään vailla kohteidensa alkuperää ja näin ollen uusia asioita - hyperrealistisia asioita.

Italialainen kirjailija Umberto Eco on päätenyt Baudrillardin kanssa samansuuntaisiin pohdintoihin. Eco on hyperrealistisuuden tutkimuksissaan keskittynyt amerikkalaisiin kaupunkeihin ja huvipuistoihin. Hän on kiinnostunut mm. Las Vegasista ja Baudrillardin tapaan Disneyland -huvipuistosta. Las Vegas on vielä hänen mukaansa rajoilla ollakseen täysin hyperrealistinen kaupunki, mutta Disneyland on hänen mukaansa jo täydellinen väärennös (Eco 1986, 40). Eco käyttää esimerkkinä hyperrealistisesta ympäristöstä amerikkalaisia rekonstruoituja villin lännen kaupunkeja, joissa vieras pääsee kokemaan ja näkemään villiä länttä. Econ mukaan tällaisessa kaupungissa hyperrealistinen maailma rajoittuu kylän ympäri kulkevaan aitaan. Kun asiakas maksaa pääsylipun ja pääsee sisään kaupunkiin, illuusio ottaa vallan. Saluunat, likaiset hevostallit, kaupat ja muut rakennukset on rakennettu pikkutarkan uskottavasti. (Eco 1986, 41.) Samalla logiikalla voisi ajatella elokuvan noudattavan samoja periaatteita, elokuvateatteri on suljettu tila, jonne sisään päästäkseen täytyy ostaa pääsylippu, ja jossa tarkasti rakennettu todellisuusilluusio ottaa elokuvan muodossa katsojan valtaansa.

Econ mukaan rakennettu jäljitelmä voi antaa katsojalleen enemmän todellisuutta kuin mitä todellisuus itsessään. Esimerkkinä hän käyttää Disneyland -huvipuiston New Orleans -kopiota, jossa katsoja näkee myös alligaattoreita. Eco sanoo, että jos katsoja menisi oikeaan New Orleansiin, hänellä olisi vain mahdollisuus alligaattoreiden näkemiseen. Disneyland pitää huolen siitä, että katsoja näkee aina alligaattoreita. Disneylandin kokemusta voisi ajatella tästä näkökulmasta enemmän todellisena. (Eco 1986, 44.)

Econ käsittein tulkittuna myös valtavirtaelokuva on kuin teemapuisto, joka tarjoaa arkitodellisuutta enemmän nähtävää ja koettavaa. Eco puhuu myös hyperrealistisen todellisuuden tyydyttävästä kuluttamisesta esimerkiksi Palace of Living Arts -näyttelystä Los Angelesissa. Palace of Living Arts on paikka, joka sisältää tunnettuja maalauksia halpoina öljyvärityhderuukseina. Hän kertoo, että näyttelyn filosofia ei niinkään ole: "Me annamme sinulle kopion alkuperäisestä, niin että haluat alkuperäisen", vaan: "me annamme sinulle kopion, jotta et tunne enää tarvetta aidolle alkuperäiselle." (Eco 1986, 19.) Tämä esimerkki viittaisi mielestäni siihen, että hyperrealistinen teos voidaan myös kuluttaa totena niin, ettei alkuperäiselle ole enää tarvetta. Kaupallisessa fiktioelokuvassa voisi ajatella olevan sama todellisuuden kuluttamisen mahdollisuus. Jos kaupallinen elokuva tuotteena ei tyydytä katsojan toden kuluttamisen tarvetta ja katsoja kaipaa elokuvan nähtyäänkin vielä jotain, voi olla, että katsoja kokee olonsa huijatuksi - toisin sanoen hän haluaa nähdä New Orleans -kopion alligaattorin, tai on pettynyt.

Ekspressiivisyys

Latinan kielen sana *expressio* tarkoittaa ilmaisua. Siinä missä hyperrealistinen kuvaa todellisuuden jäljitelmää, viittaa termi ekspressiivisyys yksilön toimintaan ja tekemiseen. Esittelen ekspressiivisyyttä ekspressionistisen taidesuuntauksen kautta, koska ekspressionismi on ollut merkittävä kausi myös elokuvan historiassa. Hyperrealistisuutta voisi myös tarkastella taidesuuntauksena, joka on tunnettu erityisesti maalaustaiteessa. Hyperrealismi maalaustaiteessa noudattaa hyperrealistisia ajatuksia maailman esittämisestä runsaampana kuin se on. Elokuvassa hyperrealismin kautta ei ole kuitenkaan havaittavissa yhtä selkeästi.

Ekspressionismin kausi taiteessa alkoi 1900-luvun alkupuolella. Ekspressionismin alla toimivat taiteilijat pyrkivät esittämään taiteessaan subjektiivista ja emotionaalista kokemusta eikä niinkään fyysistä objektiivista ja todenmukaista realismia. (Encyclopaedia Britannica.)

Elokuvan tutkija ja toimittaja Sakari Toiviainen kirjoittaa *Filmihullu* lehdessä expressionismin ilmenemisestä elokuvassa. Hänen mukaansa ekspressionismi lavastuksen ja elokuvallisen kerronnan tyyliä kutsutaan kulminoituu 1919 valmistuneeseen *Tohtori Galigarin kabinetti* nimiseen elokuvaan.

Ekspressionismi näyttäytyy elokuvan lavasteissa vääristyneinä muotoina ja epäluonnollisina tiloina. Elokuvan maailma oli epärealistinen tila, jota ei voi pitää uskottavana kuvana todellisuudesta. Puhdas ekspressionismi rajautui muutamiin elokuviin 1920-luvun Saksassa, mutta myös laajemmassa mielessä ekspressionismi visualisoi päähenkilön subjektiivista näkemystä maailmasta. Päähenkilön psyykkinen todellisuus heijastui ulkoiseen todellisuuteen. Toiviainen jatkaa, että ekspressionismi lavastuksessa voidaan määritellä pyrkimyksenä rakentaa elokuvan fyysiseen maailmaan psyykkinen todellisuus. (Toiviainen 1996, 18-19.)

Tyylien vertailua

Edellämainitut kaksi lähestymistapaa asettavat lavasteen tekemiselle erilaiset päämäärät, vaikka lopputulos voi ilmetä katsojalle hyvinkin samoin tavoin. Molemmat tyylit pyrkivät antamaan katsojalle jonkinlaisen kuvan elokuvallisesta todellisuudesta. Molemmat tyylit voivat myös näyttäytyä katsojalle joko todellisuutta aidon oloisesti kuvaavina tai epätodellisen näköisinä kerrontatyyleinä. Ekspressionistisessa kerronnassa ei välttämättä yritetä kopioida todellista maailmaa, mutta se voi päätyä näyttämään sellaiselta. Hyperrealistisessa kerronnassa taas lähtökohtana on todellisen maailman kopiointi mahdollisimman tarkasti ja rikkaasti, mutta myös hyperrealistinen lavastus voi näyttää epätodelliselta. Siitä jäljempänä.

Ekspressionistisen kerronnan tärkeä lähtökohta on subjektiivisuus. Hyperrealistinen elokuva taas pyrkii kopioimaan ulkoista maailmaa mahdollisimman objektiivisesti. Ekspressionistinen lavastus hakee innoituksensa päähenkilön sisäisestä maailmasta ja pyrkii projisoimaan sen elokuvan todellisuudeksi. Ekspressionistisessa lavastamisessa tyylin voi ajatella ottavan lähtökohdakseen elokuvan sanoman tai väittämän. Lavastus visualisoi tätä piittaamatta siitä, näyttäytyvätkö lavasteen fyysiset ulottuvuudet enää uskottavina. Ekspressionistinen lähestymistapa lavastamiseen on muokata tarinan lavastuksellista todellisuutta näkyväksi subjektiivisen todellisuuden pohjalta. Sen sijaan hyperrealistinen tyyli luo elokuvan lavastuksellisen todellisuuden ulkoista objektiivista maailmaa kopioiden mahdollisimman täydelliseksi, kuin leikkikentäksi, jonne tarina ja sanoma sijoitetaan. Hyperrealistinen lavastus ei lähde liikkeelle elokuvan sanomasta tai väittämästä vaan pyrkii luomaan tarinalle todellisuuttakin rikkaamman ja toimivamman ympäristön.

Ekspressionistinen elokuva-lavastus yrittää ilmaista visuaalisesti jotain, jonka katsojan toivotaan oivaltavan, vaikka tapa, jolla asia kerrotaan, ei perustu rituaalinomaiseen elokuvan todellisuusilluusion toistamiseen. Hyperrealistinen lavastus toimii toisin. Hyperrealistinen lavastamisen tyyli ei yritä itsessään kertoa mitään, se antaa katsojalleen tulkitsemisen sijasta enemmän todellisuutta tai jopa korvaa todellisuuden kokonaan niin, ettei katsoja enää kaipaa alkuperäistä.

Asian voisi kiteyttää niin, että ekspressionistinen lavastus pyrkii tuomaan visuaalisesti esille jonkin ajatuksen tai tulkinnan todellisuudesta, jonka katsoja voi omalla tavallaan oivaltaa, kun taas hyperrealistinen kerronta näyttää täydellisemmän ja runsaamman todellisuuden ja tarjoaa katsojalle mahdollisuuden kuluttaa tämä hyperrealistinen todellisuus sellaisenaan. Tästä voisi johtaa ajatuksen, että ekspressionistinen lavastus elokuvassa on lähempänä symbolista kerrontaa ja näin ollen se lähestyy myös haptisuutta, toisin kun hyperrealistinen elokuvakerronta, joka minimalisoi tulkinnan mahdollisuudet ja lähestyy optista kerrontaa.

Hyperrealistinen valtavirtaelokuva

Aristoteles antoi Runousopissaan taiteilijalle kolme mahdollisuutta. Taiteilijan tulee jäljitellä asioita "sellaisina kuin ne olivat tai ovat, sellaisina kuin niiden sanotaan tai ne näyttävät olevan tai sellaisina kuin niiden pitäisi olla" (Aristoteles 1982, 69). Valtavirtaelokuvan lavaste on usein jonkinlainen hybridi Aristoteleen vaihtoehdoista. Jos valtavirtaelokuvan klassisen kerronnan keinoin halutaan luoda lavastettu toden kaltainen tila, todellisuutta ei voi kuitenkaan kopioida täysin sellaisena kun se on. Pelkkä todellisuuden kopiointi voi toimia päinvastoin kuin mitä valtavirtaelokuvan lavasteelta odotetaan. Visuaalinen kuvasto saattaa eriytyä liikaa klassiseen elokuvakerrontaan tottuneen katsojan odotuksista. Jos esimerkiksi Western-elokuva kuvattaisiin lavasteissa, jotka ovat historiallisesti täysin oikean näköiset, voisi se näyttää lännen elokuviin tottuneelle katsojalle vieraalta.

Voisiko onnistunut valtavirtaelokuvan lavastettu todellisuus olla enemmänkin sellaista kuin sen sanotaan olevan? Western elokuvat toimivat tässäkin hyvänä esimerkkinä. Niiden kuvasto on elokuvasta toiseen melko samanlaista saluunan heluriovineen ja hevosten juottokaukaloineen ja näin elokuvien visuaalinen uskottavuus on peräisin edellisistä saman lajityypin elokuvista, jotka ovat jalostaneet kuvastoa tietyntylaiseksi. Todellinen lähtökohta on kauan sitten unohdettu. Myös tuotannolliset rajoitukset muuntavat osaltaan totuutta elokuvien jatkumossa ja vaikuttavat myös visuaalisiin valintoihin. Laajemmassa mittakaavassa myös todellisen maailman asenteet, politiikka ja esimerkiksi sensuuri voivat muokata lavastuksellista todellisuutta omaan suuntaansa. Näin syntyy Western-elokuvien lavastuksellinen todellisuus, joka näyttäytyy katsojalle oikean lännen kuvauksena, vaikka esittääkin alkuperäistä vain kuten sen sanotaan joskus olleen.

Vai pitäisikö elokuvalavasteen olla kuitenkin, Aristoteleen sanoin, jotain, jota maailman pitäisi olla? Pitäisikö lavasteen kuvata ihanteita ja toteuttaa katsojan toive nähdä enemmän kuin todellisuus? Rakentaa elokuvaan esteettisempi ja kauniimpi maailma? Tai toisin päin, pitäisikö sen kuvata todellista maailmaa kauheampi paikka? Molemmissa tapauksissa vaihtoehdot lähestyvät hyperrealistisuutta, jossa lavastukseksi luodaan alkuperäistäkin rikkaampi ja valmiimpi todellisuus.

Toistoon tukeutuvaa valtavirtaelokuvan keinotekoista maailmaa voisi hyvin verrata Econ mainitsemiin huvipuistoihin. Pelkkä todellisuuden kopiointi ei tee sen enempää huvipuistosta kuin lavasteestakaan vielä hyperrealistista - todellista vailla syntyperää. Rituaalinomainen toisto on tärkeää, jotta päästään kierrättämään muista elokuvista tuttua materiaalia ja tarvitaan vielä jotakin enemmän, ennen kuin hyperrealistinen elokuvan keinotekoinen todellisuus on täydellinen. Esimerkkinä voi käyttää Econ mainitsemia villin lännen huvipuistokaupunkeja. Miten historiallisesti uskottavia ne lopulta ovat? Huvipuistot kopioivat aiheensa Western-elokuvista, joissa on jo valmiiksi kuvitteellinen aikojen saatossa eri syistä muovautunut epähistoriallinen kuvastonsa. Western-elokuvia harrastava vieras varmasti kokee saavansa puistosta sen, mitä on lähtenyt hakemaan ja hän voi kuluttaa tämän kuvitteellisen todellisuuden sellaisenaan kaipaamatta aitoa asiaa, mutta esimerkiksi kyseisen aikakauden tunteva historioitsija saattaa kokea olonsa huijatuksi. Valtavirtaelokuvan todellisuus voisi olla kuin teemapuisto, se kierrättää kuvastoa joka on jo itsessään keinotekoista kuvitelmaa ja näin se muuttuu joksikin uudeksi, keinotekoiseksi itsessään - hyperrealistiseksi.

Ohjaaja Quentin Tarantino on esimerkki ohjaajasta, joka on osannut kierrättää elokuvan hyperrealistista kuvastoa elokuvissaan. Tarantino käyttää kierrätystä myös tietoisena tehokeinona. Elokuvan teoriaan keskittyneen tutkijan John McAteerin mukaan: Tarantino käyttää elokuviansa maailmasta nimeä ”movie-movie world”. Hänen elokuvansa tapahtuvat hyperrealistisessa elokuvakliseitä kierrättävässä maailmassa. (McAteer 2015, 241.) Tarantinon elokuvakerrontaa voisi luonnehtia myös postmoderniksi, sillä hän käyttää aikaisempien elokuvien kuvastoa tietoisesti hyväkseen. Siinä missä aikaisemminkin samanlainen elokuvien maailman kopiointi oli valtavirtaelokuvan uskottavuuden ydin, sitä tehtiin vähemmän tietoisesti. Tarantino käyttää lainausta tehokeinona ja tyyliä voisi pitää tasapainoiluna kokeellisen elokuvan ja valtavirtaelokuvan välimaastossa.

5. LAVASTUKSELLINEN TODELLISUUS NYT

Olen tutkinut edellä vaiheita, jotka ovat vaikuttaneet nykyaikaiseen valtavirtaelokuvaan ja sen lavastukseen. Renessanssista alkanut taiteen murros näkyy edelleen elokuvien visuaalisessa kerronnassa. Olen käynyt läpi valtavirtaelokuvan tarkoituksperiä ja lavastuksen keinoja, joilla elokuvan visuaalisuutta muokataan haluttuun suuntaan. Olen koonnut käsitteitä, joiden avulla oma analysointini ja määrittelyni onnistuu paremmin. Historiallisen taustan ja käsitteiden avulla voin vastata myös tutkimuskysymyksiini. Ensimmäinen kysymykseni oli:

Miksi valtavirtaelokuvan täytyy uskotella kuvaavansa todellisuutta?

Olen löytänyt tähän useita syitä. Jo aikaisemmin, ennen elokuvan syntyä on havaittavissa taiteen kehityskulkuja, jotka liittyvät tarpeeseen luoda uskottavaa todellisuusvaikutelmaa. Renessanssin murros esittävässä taiteessa alkoi suosia syvyyksilluusion käyttöä yksisilmäisen perspektiivin avulla. Kuvattavat kohteet haluttiin esittää niin kuin kuva olisi tehty oikeasti tapahtuneesta tilanteesta - haluttiin luoda tunne, että katsoja olisi mukana tapahtumissa tarkkailijana. Myöhemmin camera obscura ja valokuvaus mahdollistivat todellisuuden ikuistamisen suoraan, ilman taiteilijan puuttumista teokseen. Valokuva on mielletty taiteilijan kädenjäljen poissaolon myötä todellisuutta välittömästi kuvaavaksi tekniikaksi ja tästä syystä katsojalle on asetettu tämän tiedon valossa ennako-odotus siitä, että nähty on oikeasti tapahtunut. Elokuva toi valokuvaan liikkeen ja myöhemmin äänen, jotka osaltaan täydensivät kokonaisilluusiota, mutta perusperiaate elokuvauksessa on sama kuin camera obscura -tekniikassa.

Edelleen suuri osa elokuvateattereissa nähtävistä elokuvista on yhdysvaltalaisia elokuvaa, joka noudattaa pääosin Hollywoodin klassisen kuvakerronnan sääntöjä. Yhdysvaltalainen elokuva on käsite, jota vastaan kansalliset elokuvatuotannot edelleen kilpailevat teattereiden lippuluukuilla. Se asettaa nykyäänkin kriteerit valtavirran elokuvalle, jota kansalliset elokuvantekijät joko matkivat tai yrittävät tarjota siitä erottautuvaa kuvastoa.

Suomessa yhdysvaltalaisiin valtavirtaelokuviin suhtaudutaan esikuvina ja niitä yritetään usein matkia.

Hollywoodin klassinen kuvakerronta perustuu keinoihin, joiden on havaittu tuottavan tekijöilleen rahallista hyötyä. Tämä on valtavirtaelokuvan yksi tärkeistä lähtökohdista ja tämä on omasta mielestäni myös syy siihen, miksi klassinen kerronta on vakiintunut sellaiseksi kuin se on. Hyväksi havaitut, katsojia kiinnostavat elokuvat halutaan toistaa hieman uudella tavalla, mutta kuitenkin niin, ettei katsoja koe jäävänsä paitsi siitä, mistä on maksanut. Klassinen elokuvakerronta tarjoaa optista katsetta palvelevan tarinan, johon katsoja voi uppoutua. Klassinen kerronta antaa tulkinnalta vapaan ja ennalta tunnistettavan, rituaalinomaisen katselukokemuksen, jonka katsoja voi nauttia passiivisesti tarkkaillen.

Valtavirtaelokuva, jonka päämäärät ovat edellämainitut saattaa päällisin puolin vaikuttaa todellisuutta kuvaavalta, mutta lähempää tarkasteltuna se ei sitä ole. Todellisuusilluusio perustuu elokuvien rituaalinomaiseen toistoon, jossa toistetaan elokuvien kuvastoon vakiintuneita asioita. Valtavirtaelokuvan näennäistodellisuus on syntynyt monien asioiden vaikutuksesta - tuotannolliset tarpeet, mielikuvat, oletukset ja historialliset faktat ovat muovanneet elokuvan todellisuutta.

Kaupallinen valtavirtaelokuva vastaa katsojan tarpeeseen nähdä jotakin enemmän. Hyperrealistisen maailman kautta hänelle tarjotaan tähän mahdollisuus. Katsoja näkee todellisuutta enemmän, jotakin uutta ja epäaitoudessaan aitoa. Katsoja kuluttaa elokuvan kuin se olisi yhtä aito kuin todellisuus ja saa näin elämyksen ja tunteen onnistuneesta kulutuskokemuksesta.

Poikkeuksiakin on. Valtavirtaelokuvakaan ei aina pyri pelkästään ulkoisen todellisuuden mahdollisimman täydelliseen toistamiseen. Elokuvan tekemiseen on aina liittynyt tarpeita kertoa katsojalle jotain oleellista elämästä ja yrittää välittää myös subjektiivisia ajatuksia symboliikan avulla. Ekspressiivinen tyyli elokuvakerronnassa ei ota huomioon klassisen elokuvakerronnan sääntöjä vaan pyrkii tietoisesti tai tiedostamatta rikkomaan niitä. Ekspressiivistä kerrontaa on myös kaupallisessa valtavirtaelokuvassa ja nämä piirteet voivat olla sopivassa suhteessa myös mielenkiintoa ja elokuvan kiinnostavuutta lisääviä asioita. Ekspressiivisyyden kautta voi olla mahdollista uudistaa elokuvakerrontaa ja tarjota katsojille jotakin, joka on riittävän tuttua, mutta myös ennen näkemätöntä. Ekspressiivisen tyylin käyttö valtavirtaelokuvassa täytyy olla kuitenkin tarkoin harkittua, jotta se ei estä elokuvan tärkeimpien, ensisijaisten päämäärien toteutumista.

Miksi fiktioelokuvan lavasteiden täytyy näyttää todellista maailmaa kuvaavilta?

Lavastus on valtavirtaelokuvan kokonaiskerronnan yksi osa-alue, joka tähtää yhdessä muiden kerrontaa tukevien keinojen kanssa samaan lopputulokseen: selkeyteen ja eheyteen. Optisuus ja hyperrealistisuus ovat olennaisia lavastuksellisia päämääriä, jotta katsoja pystyy uppoutumaan tarinaan ja kuluttamaan sen totena.

Valtavirtaelokuvan kerronta korostaa optisuutta ja myös lavastuksen tulee tukea tätä ominaisuutta mahdollisimman hyvin. Lavastuksen täytyy minimoida tekijät, jotka estävät katsojaa uppoutumasta tarinaan. Valtavirtaelokuvan lavastus käyttää yksisilmäistä perspektiivitekniikkaa ja täydentää syvyyden illuusiota valinnoilla, jotka lisäävät optista katsomiskokemusta.

Lavastuksella luotu hyperrealistinen maailma näyttäytyy todellisuutta rikkaampana ja täydellisempänä tai se voi olla myös kokonaan oma todellisuutensa. Lavastaja luo lavasteiden avulla simulacrumin, joka näyttäytyy katsojalle kameran läpi todellisena tilana, mutta saattaa olla muuten vääristynyt. Valtavirtaelokuvaa tehdessä lavastajan täytyy ottaa huomioon klassisen elokuvakerronnan jatkuvuus ja katsojalle tuttujen kerrontakeinojen käyttö. Valtavirtaelokuva ei salli yllättävien ja tulkinnanvaraisten keinojen käyttöä, vaan katsojan täytyy voida uppoutua tutun oloiseen tarinaan.

Valtavirtaelokuvan lavastus on pääosin hyperrealistista, mutta lähestymistapoja suunnitteluun voi olla useita. Hyperrealistisen lähestymistavan rinnalla vaikuttaa vahvasti myös ekspressiivisyys. Ekspressiivisen tyylin lähtökohta on päähenkilön ja tarinan sisäisen maailman esille tuominen visuaalisin keinoin. Visuaalisuuden kautta voidaan kuvittaa päähenkilön psyykkistä maailmaa tai esittää jokin yleisempi väittämä. Valtavirtaelokuvan lavastuksessa voidaan käyttää myös ekspressiivistä kerrontaa, mutta silloinkin sen täytyy toimia klassisen kerronnan yleisesti hyväksytyjen tyylikeinojen rajamailla.

Miksi jo elokuvan suunnitteluvaiheessa halutaan esittää elokuvan maailma mahdollisimman samankaltaisena kuin vallitseva todellisuus?

Renessanssin taiteen murros toi taiteen kuluttajien eteen uudenlaista kuvastoa, jota myös elokuva hyödyntää. Valokuvauksen keksiminen poisti taiteilijan pensselinjäljen teoksesta ja näin katsoja omaksui oletuksen, että valokuva olisi kaikista taiteenmuodoista lähimpänä todellisuuden kuvaamista sellaisenaan. Tähän olettamukseen mielestäni pohjautuu myös valtavirtaelokuva ja tätä katsoja ensisijaisesti siltä odottaa.

Elokuvan työryhmä määrittelee tuottajan toiveiden mukaan elokuvan tavoitteet. Jos kyseessä on valtavirtaelokuva, pohjautuu se klassiselle Hollywood-tyylille, joka on lavastuksellisesti optista ja hyperrealistista. Työryhmän taiteellisesti vastuullisen henkilöt

johtavat elokuvatuotantoa näiden päämäärien saavuttamiseksi. Kerrontatapojen täytyy noudattaa klassista tyyliä siinä määrin, että myös katsoja tunnistaa teoksen osaksi valtavirtaelokuvan jatkumoa ja saa sen, mistä on maksanut.

Oma kokemukseni on, että joskus eroa todellisuuden ja elokuvan toistoon perustuvan todellisuuden välillä ei alleviivata riittävästi ja nämä voivat sekoittua tuotannollisissa keskusteluissa aiheuttaen hämmennystä. Valtavirtaelokuvan tekijöillä on kuitenkin ensisijainen pyrkimys toteuttaa optista ja hyperrealistista kerrontaa, joka on tarpeeksi tuttua aikaisemmista teoksista ja joka perustuu suurilta osin klassisen elokuvakerronnan sääntöihin. Tämä on valtavirtaelokuvan tekijöiden ensimmäinen päämäärä, ellei toisin ole sovittu.

6. LAVASTUKSELLINEN TODELLISUUS TULEVAISUUDESSA?

Renessanssin taiteen murroksesta tähän päivään on kulunut noin 600 vuotta. Katsomiskokemuksessa ei ole tämän jälkeen tapahtunut vastaavaa suurta mullistusta. Voisiko muutos kuitenkin tapahtua tulevina vuosikymmeninä? Seuraavat kappaleet ovat omaa vapaampaa pohdintaani elokuvan tulevaisuudennäkymistä. Aluksi käyn läpi elokuvan tekemisen ja esittämisen uusia työkaluja ja tekniikan muutoksia arjessamme ja sitä kuinka ne voivat vaikuttaa elokuvaan. Viimeisessä kappaleessa pohdin elokuvan kerrontatapojen muutosta ja sitä, miten klassinen valtavirran tyyli voi edelleen uudistua.

Tekniikan kehitys

Kolmiulotteinen esitystekniikka on tullut uudestaan entistä toimivampana elokuvateattereihin. Kolmiulotteista elokuvaa täytyy toistaiseksi katsoa siihen tarkoitetuilla silmälaseilla, mutta on kuitenkin nähdäkseni vain ajan kysymys, koska näemme elokuvia kolmiulotteisesti ilman laseja. Jo nyt on olemassa tekniikoita, joilla esimerkiksi edesmennyt pop-laulaja saadaan tuotettua kolmiulotteisesti esiintymislavalle. Hologrammitekniikkaa tutkitaan edelleen ja sen soveltaminen liikkuvaan kuvaan on mielestäni yksi varteenotettavimmista keinoista tuottaa ilman laseja katsottavaa kolmiulotteista kuvaa valkokokankaalle. Tekniikka, joka on myös kokenut uuden tulemisen entistä toimivampana, ovat VR-lasit, joihin voidaan ajaa erikoiskameralla kuvattua kuvaa. VR-laseja käyttävä katsoja voi kääntää päätään oman tahtonsa mukaan ja nähdä keinotekoisen ympäristön kuin olisi itse mukana. Katsoja sijaitsee ennalta määritellyssä katsomispisteessä ja hänellä on usein käytössään 360 -asteen kate. Edellä mainitut tekniikat eivät kuitenkaan mielestäni mullista tapaa katsoa elokuvaa. Kerronta ja sisältö eivät juurikaan muutu ja noudattavat klassisen kerronnan sääntöjä. Ne ovat siis edelleen optisia ja hyperrealistisia. Valtavirtaelokuvan lavastus pysyy uusista tekniikoista huolimatta myös ennallaan, eikä lavastajan työnkuva muutu. Lavastuksen täytyy edelleen tukea valtavirtaelokuvan klassisia konventioita ja auttaa syvyyden illuusion luomisessa ja hyperrealistisen maailman rakentamisessa.

Kolmiulotteisuus toimii optisen katsomiskokemuksen lisämausteena ja antaa katsojan tarkastella elokuvaa passiivisesti turvallisen matkan päästä. Vaikka näiden tekniikoiden kehittyminen ei muuttaisikaan perustavanlaatuisesti elokuvan tekemistä tai työryhmän työnkuvaa, VR-lasit voivat tarjota mahdollisuuden uudistaa tapaa suunnitella visuaalista kerrontaa. VR-lasit vapauttavat katsojan tutkimaan elokuvallista tilaa vapaammin, eivätkä kamerakulmat ohjaa katsojaa samalla tavalla kuin ennen. VR-laseihin tuotetun elokuvan tekijät joutuvat miettimään kuvakompositiot ja visuaalisen maailman rajat uudestaan. Vaikka kyseinen tekniikka tuntuu vapauttavan katsojan valkokankaan rajoitteista, on se mielestäni vain valheellinen tunne. Valkokangas muuttuu vain ympäröimään katsojaa. Tekijöiden täytyy miettiä katsojan paikka kuvavirran keskellä ja katseen suunnat niin, ettei katsomiskokemuksen selkeys ja eheys rikkoonnu.

Kun katsoja voi kohdistaa katseensa vapaammin, täytyy myös lavastajan ottaa tämä huomioon. Katseen kohdistaminen oleelliseen visuaalisiin keinoihin ei ole vierasta nykyelokuvallekaan. Se on lavastajan yksi tekniikka, jolla elokuvakokemuksen selkeyttä ja eheyttä vaalitaan. VR-laseilla katsoja voi katsoa täysin vastakkaiseen suuntaan tärkeästä toiminnasta ja tällöin myös lavastajan täytyy varmistaa, ettei kerronnan eheys rikkoonnu. Katsojan näennäinen vapaus on yhtä sidottua kuin aikaisemminkin. Katsojan mahdollisuus päättää, mihin suuntaa kääntää päänsä täytyy ottaa jo tekovaiheessa huomioon, mutta päämäärä eheän optisen ja hyperrealistisen katsomiskokemuksen varmistamiseen ei mielestäni muutu. Jos katsoja on tullut katsomaan valtavirtaelokuvaa, haluaa hän varmasti seurata ja uppoutua tarinaan mahdollisimman täysivaltaisesti.

Internet on muuttanut elokuvien levitystä niin, että melkein kuka vain voi katsoa suuren osan verkkoon ladatuista elokuvista. Lataajat voivat olla tavallisia ihmisiä, eikä elokuvien lataaminen tai katsominen maksa suuria summia. Myös elokuvien siirtyminen mobiililaitteisiin on muuttanut katsomistapaa. Elokuvia on alettu katsoa missä milloinkin, eikä katsomistilanne ole enää sidottu elokuvateatteriin, esitysaikoihin tai television ääreen. Elokuvan pituus on muutoksessa mobiililaitteiden myötä, eikä ole enää niin sidottu aikaisempiin standardeihin, jotka juontavat juurensa elokuvakelojen pituuksista. Mobiililaitteet antavat osaltaan mahdollisuuden määritellä elokuvan konsepti uudelleen. Katsojat alkavat tottua puhelimen erilaiseen kuvasuhteeseen, joka on korkeampi kuin leveä. Suoratoistopalvelut ovat osaltaan hämärtäneet rajaa elokuvan ja televisiosarjan välillä ja katsomisen aika ja paikkasidonnaisuuden vapautuminen on kyseenalaistanut katkeamattomat ja pitkät katsomishetket. Toisaalta katsominen voi myös kestää paljon kauemmin kuin tavanomaisessa elokuvassa.

Internet on siis mahdollistanut sen, etteivät elokuvateatterit ole enää niitä, jotka saavat yksinoikeudella esittää elokuvia. Teattereiden tarkoin valittujen miljoonia maksavien vientituotteiden rinnalle ovat tulleet myös pienemmän budjetin elokuvat, joita esimerkiksi suoratoistopalvelut tuottavat omiin katalogeihinsa.

Pienemmän budjetin indie-elokuvat ovat myös helpommin saatavilla ja niitä on mahdollista levittää halvalla tavallisen elokuvayleisön ulottuville ympäri maailman. Tästä elokuvien levittämisen hallitsemattomasta tilasta voi syntyä jotain uutta. Se antaa jo nyt pienemmille tekijöille enemmän mahdollisuuksia tuoda omia tuotteitaan esille. Elokuvan katsomistapojen muutoksen takia myös yhdysvaltalainen elokuva voi menettää etulyöntiasemansa ja esimerkiksi aasialaiset vaikutteet voivat tulla edelleen lähemmäksi myös suomalaista elokuvayleisöä.

Mobiililaitteet ja internet eivät ole tähän mennessä muuttaneet valtavirtaelokuvan kerrontatyylejä juurikaan, mutta joitain pieniä viitteitä niiden mahdollisista vaikutuksista on nähtävissä. Esimerkiksi sosiaalisessa mediassa vaikuttaa trendi, jossa videoita katsotaan ilman ääntä, palvelimen viestivirrasta. Vasta klikkaamalla videota äänet menevät päälle, muuten ääni (puhe) korvataan teksteillä. Mobiililaitteissa tekstin koko on usein kuvaan nähden kasvanut ja voi peittää jopa puolet kuvasta, mutta siihen aletaan kuitenkin tottua. Toinen uusi tekniikka sosiaalisessa mediassa on valokuvien päällepiirtomahdollisuus. Voit saada ystävältä viestinä valokuvan, jonka päälle on mahdollista piirtää ja kirjoittaa. Kuvan voi lähettää sen jälkeen muutoksineen takaisin. Näitä esimerkkejä voisi ajatella haptisena kerrontatapana, jossa teksti ja piirrokset rikkovat kuvan eheyden ja uppoutumisen syvyysilluusion, mutta ovat osa kokonaiskerrontaa. Tämä tyyli ei ole elokuvassa täysin uutta. Nykyäänkin joissain elokuvissa käytetään kuvan päälle ilmestyviä tekstejä ja usein esimerkiksi tekstiviestit näytetään grafiikkana kuvan päällä. Nämä ekspressiiviset keinot valtavirtaelokuvan hyperrealistisessa kerronnassa ovat vakiintuneet toiston kautta hyväksytyiksi tavoiksi tuoda lisäinformaatiota kuvaan, eivätkä ne näyttäyty katsojalle elokuvan todellisuusilluusiota rikkovina elementteinä. Edellä mainitut esimerkit some-maailmasta voivat viestiä nykykatsojien kasvaneesta medianlukutaidosta ja kuvan kerroksellisuuteen ja kerrosten monimerkityksellisyyteen totumisesta. Pelkkä optinen syvyysilluusio ei välttämättä enää riitä vaan kuvaan hyväksytään myös viittauksia asioihin kuvan ulkopuolelta. Kuvaan ja tarinaan liitetään yhä useammin myös ironisia ja postmoderneja viittauksia elokuvan historiaan ja muihin vallitseviin ilmiöihin.

Digitaalisuus on tullut elokuvaan jäädäkseen. Viimeisen kymmenen vuoden aikana elokuvaustekniikka on ottanut ison harppauksen digitaalisen kuvan käytössä. Elokuvakamerat ovat jo tätä kirjoittaessani hyvin todennäköisesti digitaalisia. Myös elokuvien tuotantoprosessit ovat muuttuneet ja digitaalinen lavasteiden jälkituotanto on ollut jo pitkään arkipäivää elokuvien visuaalisen maailman luomisessa. Tietokoneiden laskentatehojen kasvu on mahdollistanut yhä uskottavampien lavastuksellisten todellisuuksien mallintamisen puhtaasti tietokoneella.

Vaikka kuvaa on jo pitkään voitu muokata digitaalisesti, ei tämäkään ole vaikuttanut sisältöön kovinkaan paljon. Vanhat trikkikuvaustekniikat on korvattu digitaalisilla keinoilla ja esimerkiksi matte-taustat, joita aikaisemmin maalattiin kameran eteen käsin, tehdään nyt jälkituotannossa digitaalisesti lopputuloksen pysyessä suurilta osin samana. Digitaalisuus on muuttanut elokuvanteon toteuttavan työn työkaluja, mutta sisältö on kuitenkin pysynyt ennallaan. Jos nykyaikana muutamien vuosikymmenien takaiset elokuvien fyysiset matte-taustat saattavat näyttää epäuskottavilta verrattuna nykyaikaisiin digitaalisiin taustoihin, viittaa tämä enemmänkin valtavirtaelokuvan toistoon ja rituaalinomaisuuteen perustuvan todellisuusilluusion toteutumiseen. Nykyelokuvan todellisuusilluusio luodaan tämän päivän keinoilla ja se näyttäytyy erilaisena kuin vanhempien elokuvien lavastuksellinen todellisuus. Nykyaikainen lavastuksellinen todellisuus on kuitenkin yhtä epäaito kuin se on ennenkin ollut.

Kerronnan kehittyminen

Ehjän ja passiivisen katsomiskokemuksen luomiseksi katsoja kaipaa tuttua kerrontaa. Tästä syystä on myös muutoksen tapahduttava hienovaraisesti. Miten sitten uudistaa elokuvakerrontaa? Vanhan kopiointia sellaisenaan voisi pitää pastissina, joka karkottaa katsojat kuluneella ulkonäöllä. Katsoja haluaa nähdä tuttua kuvastoa, joka erottuu kuitenkin jollain tavalla edellisestä elokuvasta. Jokin pieni uusi elementti elokuvassa tuo siihen kiinnostavuutta kaiken tutun lomassa. Taito piilee tämän uuden kuvaston annostelussa. Klassiseen hyperrealistiseen elokuvaan voisi lähteä hakemaan tätä puuttuvaa uutta palasta esimerkiksi kääntymällä ekspressiivisen kerronnan puoleen. Tässä piilee mielestäni yksi avain kehittää elokuvaa myös tulevaisuudessa. Siinä missä ekspressiivisyys kääntyy symbolista kerrontaa kohti ja lähentyy haptista elokuvakerrontaa tarinan eheyttä rikkomalla, voi sieltä tuoda tätä kautta myös katsojaa osallistavaa materiaalia perinteiseen valtavirtaelokuvaan ja näin muuttaa totuttua rituaalia vähän kerrassaan.

Hyvänä esimerkkinä valtavirtaelokuvan uudistamisesta pitäisin jo aikaisemmin mainitsemaani Tarantinoa, joka on osannut yhdistellä ekspressiivistä ja hyperrealistista kerrontaa toimivassa suhteessa - tämä siis mikäli korkeat katsojaluvut hyväksytään onnistuneen valtavirtaelokuvan mittariksi. Tarantinon postmoderni kerronta ei niinkään keksi mitään täysin uutta vaan ennemmin kierrättää ironisesti vanhaa. Tarantino käyttää myös shokeeraavia tehokeinoja elokuvissaan, eikä vierasta edes haptisia, syvyysilluusiota rikkovia keinoja.

Pulp Fiction on amerikkalainen 1994 valmistunut väkivaltainen gangsterielokuva, jota on luonnehdittu myös mustaksi komediaksi. Elokuva oli ensimmäinen isojen studioiden ulkopuolella tehty tuotanto, joka ylitti 100 miljoonan dollarin lipputulot ja oli myös suuri kansainvälinen menestys. Elokuvan on ohjannut ja käsikirjoittanut Quentin Tarantino. Elokuvan budjetti oli 8 miljoonaa dollaria (Independent 2014). Elokuvan tuottivat A Band Apart ja Jersey Films ja sitä jakeli Miramax-yhtiö.

Tarkastellessani elokuvaa huomaan, että näyttelijät ovat eläviä ihmisiä ja päällisin puolin elokuva kuvaa ihmisen toimintaa tilassa. Näyttää siltä, että elokuvan toteutus on perinteistä elokuvausta, jossa kuvaa tallennetaan puuttumatta sen syntyyn taiteellisin keinoin. Voin luokitella elokuvan tämän pohjalta näytelmäelokuvaksi, enkä esimerkiksi animaatioksi. Näin se asettaa ennakko-oletuksen, että tapahtumat ovat tapahtuneet oikeasti kameran edessä. Elokuvan tarina sijoittuu nykyaikaan ja se esittää kuvaavansa arkitodellisuutta.

Elokuvan kerrontatyylit ovat pääosin klassisia. Elokuva esittää eheän tarinan, jolla on selkeä alku ja loppu. *Pulp Fiction* koostuu kolmesta tarinasta, jotka nivoutuvat lopulta yhteen. Vaikka tarinoita on kolme ja niiden kronologia on rikottu, katsojalle käy lopulta selväksi, mitä elokuvassa tapahtui ja elokuva pysyy ymmärrettävänä loppuun asti. Jos tarinat leikkaisi kronologiseen järjestykseen, kerronnan loogisuus ja selkeys kävisi ilmeisemmäksi. Nyt leikkaus haastaa katsojaa tuoden katsomiskokemukseen jotain uutta.

Elokuva on suurilta osin optista kerrontaa, jossa kaksiulotteiselle pinnalle luodaan syvyyden illuusio ja katsoja asetetaan passiivisen tarkkailijan rooliin. Muutamassa tilanteessa ohjaaja tekee kuitenkin jotain erikoista ja rikkoo syvyyden illuusion käyttämällä muun muassa kuvan päälle piirrettyä grafiikkaa. Kyseisessä kohtauksessa näyttelijä piirtää ilmaan neliön, joka piirtyy kuvan pintaa valkoisena kaksiulotteisena neliönä. Tällaisissa hetkissä elokuva muuttuu haptiseksi ja materialistiseksi paljastaen luonteensa keinotekoisena teoksena.

Elokuvan lavastus on suurilta osin hyperrealistista kuvastoa. Elokuva ei yritä tehdä eroa oikean maailman ja elokuvan maailman välillä, vaan katsojalle tarjotaan klassisen elokuvan toistuvia, rituaalinomaisia kerrontatapoja käyttävä todellisuusilluusio, jota voi pitää totena. Elokuva ei pyri visualisoimaan päähenkilöiden sisäistä maailmaa ulkoiseksi todellisuudeksi. Elokuva ei myöskään pyri väittämään lavastuksen kautta jotain, joka rikkoisi toistoon perustuvan todellisuusilluusion ja haastaisi katsojan tulkitsemaan ja täydentämään näkemäänsä. Lavastus esittelee maailman, joka näyttää todellisuudelta, mutta josta se luo oman rikkaamman vastineensa. Hyperrealistiset lavastuksen elementit ovat tarinan eheän kerronnan näkökulmasta oikeilla paikoillaan ja esikuvana toimivan kaupungin oleellisia piirteitä on liioiteltu. Samalla tarinan todellisuuteen kuulumaton epäoleellinen katsomiskokemusta ja eheyttä rikkova materiaali on jätetty pois.

Vaikkakin elokuva on hyvin tietoinen nykyaikaisen kerronnan jatkumosta ja esittää maailman hyperrealistisena, Pulp Fiction lainaa tietoisesti muista elokuvista ja tekee sen myös näkyväksi. Eheyttä on rikottu hienovaraisin keinoin, kuitenkin niin, ettei se ole liian vieraannuttavaa. Tietyt kohtaukset erottuvat muusta kerronnasta selkeästi ja Tarantino käyttää yhdessä kohtauksessa muun muassa vanhaa, nykyään epäuskottavan näköistä taustaprojisointitekniikkaa tehokeinona. Tässäkin leikitään rajoilla, joilla elokuva ilmiantaa itsensä keinotekoisena ja elokuva lähentyy kokeellista ekspressiivistä kerrontaa ja haptisuutta.

Yksi merkille pantava seikka on ohjaajan viehtymys b-luokan elokuviin. Hän on monessa haastattelussa sanonut olevansa kiinnostunut myös pienemmän budjetin genre-elokuvista. Tarantinon elokuvien kuvastossa voi havaita splatter-elokuville ominaista ja yliampuva kerrontaa. Väkivaltakohtausten veriefektit viedään äärirajoille ja näin lähestytään jo symbolista kerrontaa, jonka katsoja voi tulkita omalla tavallaan, tietäen, että hänen näkemänsä ei edes yritä kuvata todellisuutta.

Pienen budjetin riippumattomat genre-elokuvat hyödyntävät vapaammin myös keinoja, joita voisi pitää ekspressiivisinä ja haptisina. Näiden keinojen hienovarainen käyttö voi nostaa myös valtavirtaelokuvan osaavan tekijän käytössä taideteokseksi itsessään. Kun elokuva ei vain yritä kopioida tai dokumentoida maailmaa sellaisenaan, eikä myöskään yritä kaikin tavoin uskotella katsojalle kuvaavansa todellisuutta vaan näyttää hetkittäin keinotekoisuutensa, sekä tekijä että katsoja voivat kokea elokuvan yhdessä.

LÄHDELUETTELO

KIRJAT:

Affron, Charles and Mirella Jona (1995), *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative*, New Brunswick: Rutgers University Press.

Aristoteles (1982), *Runousoppi* (Suomentanut Pentti Saarikoski), Helsinki: Otava.

Aumont, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michel; Vernet, Marc (1996), *Elokuvan estetiikka* (suom. Sakari Toiviainen), Helsinki: Oy Edita Ab.

Bacon, Henry (2004), *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Baudrillard, Jean (1988), *Selected Writings* (Edited and introduced By Mark Poster), Stanford CA: Stanford University Press.

Caluwé, Robert de (1978), *Ikonimaalauksen opas*, Helsinki: Painomies Oy.

Eco, Umberto (1986), *Faith in Fakes Essays* (translated from the Italian by William Weaver), London: Secker & Warburg.

Johansson, Hanna (2010), *Liikkuvan kuvan materiaalisuus ja haptinen representaatio*. Teoksessa: *Representaatio. Tiedon kivijalasta tieteiden työkaluksi* (toim. Knuuttila & Lehtinen), Helsinki: Gaudeamus.

Nummelin, Juri (2005), *Valkoinen hehku, Johdatus elokuvan historiaan*. Tampere: Vastapaino.

Platon (2007), *Valtio* (Platonin teosten suomennustyön toimikunta: Holger Thesleff; Tuomas Anhava; Jaakko Hintikka), Keuruu: Otava

Wirtz, Rolf C. (2005) *Taide & arkkitehtuuri*. Firenze (Alkuteoksen nimi: *Kunst & Architektur*. Florenz, suomennos saksan kielestä Kari Koski), Saksa: Tandem Verlag GmbH.

LEHTIJUTUT:

Lehtonen, Juha Matias (2017), Miksi amerikkalainen viihde on niin suosittua? Asiantuntija vastaa. Helsingin Sanomat 26.1.2017.

Toiviainen, Sakari (1996), Lavastuksen maailmat & suomalainen todellisuus. Filmihullu 2/96

DIGITAALISET JULKAISUT JA ARTIKKELIT:

Encyclopaedia Britannica (2014), Expressionism. Viitattu 29.3.2018.
<https://www.britannica.com/art/Expressionism>

McAteer, John (2015), Three Stories About One Story: Postmodernism and the Narrative Structure of "Pulp Fiction". From the volume, "Tarantino and Theology", edited by Jonathan L. Walls and Jerry L. Walls. Academia.edu. Gray Matter Books. Viitattu 29.3.2018. <http://www.academia.edu/8365999>

Independent (2014), Pulp Fiction: 20 years on. Viitattu 13.4.2018.
<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/pulp-fiction-20-years-on-9383705.html>